

Komputer

numer 3/2010

Świat

GRY

WYDANIE
SPECJALNE

EXTRA

ZA JEDYNE

999
W TYM
7% VAT

PISMO

PLYTA
DVD



MAGAZYN
O GRZE

The SIMSTM 3

KARIERA

ISSN 1897-4155 NR INDEKSU 229 296



9 771897 415000

EXTRA PLAKAT
I KOMIKS

SIMS³
KARIERA
KDO GRY



▶ OD REDAKCJI



Bartłomiej Kossakowski
redaktor naczelny

Drodzy Czytelnicy!

Nie musieliśmy długo czekać na kolejny dodatek do The Sims 3. I wcale nie jesteśmy zaskoczeni:

twórcy jednej z najpopularniejszych gier świata przyzwyczaili nas, że dbają o fanów serii, minimum dwa razy w roku dostarczając im nowych atrakcji. Tym razem dostajemy nowe miasteczko i możliwość rozpoczęcia kariery w tak nietypowych profesjach jak choćby łowca duchów. Jest też kilka bardziej typowych, ale ciekawych jak strażak czy projektant wnętrz. Czy warto spróbować? Tego dowiemy się z wielkiego testu, który zamieszczamy na stronie 4.

Konieczniewrzućmy też do napędu dołączoną do wydania płytę DVD. Czekają dodatki, ciekawe filmy i wideoporadnik!

Życzymy przyjemnej lektury!

SPIS TREŚCI

TESTY | Temat numeru

The Sims 3:

Kariera **PC** **PS3** **X360** ▶ 4

POMOC | Temat numeru

The Sims 3:

Kariera **PC** **PS3** **X360** ▶ 12

RYNEK | Przegląd

The Sims 3

trafiają na konsole ▶ 2

Przygody z jabłkiem ▶ 2

Liczb

robiące wrażenie ▶ 2

Opcja dla twórców ▶ 3

Politika simpaticzna ▶ 3

Szczęśliwa kacuszka ▶ 3

Karty doładowujące ▶ 3

SimPoints ▶ 3

INSTRUKCJA | Na DVD

Jak korzystać

z zawartości płyty DVD ▶ 14

GIER EXTRA ▶ 14

▶ The Sims 3 trafiają na konsole

Firma Electronic Arts ogłosiła, że jesienią tego roku ukażą się wersje The Sims 3 na konsole PlayStation 3, Xbox 360, Wii i Nintendo DS. W każdej z nich ma chodzić o rozwój simów i ich otoczenia, ale będą też pewne unikatowe elementy.

Na PS3 i Xboksie 360 da się dokładniej kontrolować poczynania swoich simów. Oprócz zaprojektowania ich charakterów, będzie można odblokować moce przeznaczenia (Karma Powers) i pomagać wybranej postaci, obdarowując ją szczęściem czy urodą, lub przeszkadzać, czyniąc z niej totalnego nieudacznika. Nie zawsze jednak karma będzie działać zgodnie z intencją gracza.

Gra umożliwi wymianę przez internet projektów utworzonych przez graczy, jak parcele, ubrania, meble, fryzury. Nie trzeba będzie wychodzić z gry. Wykonanie większych i mniejszych zadań zostanie nagrodzone, a zdobyczami



będzie się można podzielić z przyjaciółmi na Facebooku.

Edycja na Wii zawiera nowe miasteczko położone w pobliżu plaży. Pojawiają się zadania zapewne przypominające te z dodatku Wymarzone podróże na PC. W ich trakcie odkryjemy tajemnice miasta i poznamy jego zakamarki. Unikatowa będzie też gra Life Moments, w którą będzie się grało z przyjaciółmi on-line. Zwycięstwa przyniosą nagrody.

Na Nintendo DS da się zaprojektować wygląd sima, elementy wystroju i wzory przy użyciu rysika. W trybie opowieści gracz kierować będą kilkusobową rodziną i towarzyszyć jej w najważniejszych chwilach życia, odblokowując nowe przedmioty i budynki.

▶ Przygody z jabłkiem

Posiadacze iPhone'ów i iPodów Touch otrzymali niedawno pierwszy dodatek do The Sims 3, czyli Wymarzone podróże znane już graczom z pecetów. Mogą się już wybrać do Egiptu, Francji i Chin, przeżyć mnóstwo przygód, realizować wybrane cele, korzystać z minimap. Wybierają ścieżki kariery i zdobywają nowe umiejętności. Spotykają się z miejscowymi i innymi odkrywcami, zawierają przyjaźnie, a nawet się zakochują. Podróżnicy mają na sobie zestawy ubrań odpowiednich na drogę, a w domach egzotyczne



meble - najwyraźniej pamiątki z wypraw. Podobnie jak w wersji PC gracz może słuchać piosenek siedmiu artystów, którzy śpiewają w języku simowym. Wśród nich są m.in. LeAnn Rimes i Katie Melua. Dodatek można pobrać z www.itunes.com/appstore.

▶ Liczb

robiące wrażenie

W tym roku seria The Sims obchodzi dziesiątą rocznicę. W ciągu tej dekady sprzedano łącznie 125 milionów egzemplarzy wszystkich tytułów serii. Przyniosły one 2,5 miliarda dolarów wpływów. The Sims 3, które ukaże się w czerwcu ubiegłego roku, sprzedało się w ponad 4,5 milionach egzemplarzy. Za pośrednictwem usługi Exchange gracze ściągnęli do niego już 110 milionów obiektów.



Adres redakcji: ul. Domaniewska 52
Trinity Park I, 02-672 Warszawa
Kontakt z czytelnikami:
tel. 0 22 232 09 00,
www.ksgr.pl, gry@komputerswiat.pl,
pomoc.techniczna@ksgr.pl
Dyrektor wydawniczy: Aleksy Uchański
Redaktor naczelny: Bartłomiej Kossakowski
Redaktor: Michał J. Adamczak
Sekretarz redakcji: Wojciech Setlak
Redaktor graficzny:
Marta Stanisławczyk

Zespół:
Dariusz Michalski, Barnaba Siegel

axel springer

od 1994 roku

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy
i Związku Kontrolni Dystrybucji Prasy
www.axel.springer.pl
asp@axel.springer.pl
Adres:
ul. Domaniewska 52
02-672 Warszawa
tel. 0 22 232 00 00
0 22 232 00 01

Prezes zarządu:
Marek Sowa
Prezes honorowy:
Wiesław Podkański
Dyrektor operacyjny:
Małgorzata Barankiewicz
Dyrektor finansowy:
Edyta Sadowska
Dyrektor marketingu i reklamy:
Jerzy Karwelis
Reklama:
Sekretariat tel. 0 22 232 01 49
fax 0 22 232 55 07
Mariusz Wąsiński (dyrektor)
Paweł Stano (Head Group)
tel. 0 22 232 01 20, 0 500 240 318
Maciej Szwałkowski (Senior Sales Executive)
tel. 0 22 232 01 31, 0 508 000 428
Agnieszka Stańczuk (Senior Account Executive)
tel. 0 22 232 01 32, 0 508 000 368
Katarzyna Gabryelczyk (Traffic)
tel. 0 22 232 01 51, 0 666 876 141
Koordynator ds. wydawniczych:
Paweł Bulwan
Promocja:
Michał Bajerski tel. 0 22 232 00 55
Marta Kruszyńska tel. 0 22 232 00 58
Anna Tkacz tel. 0 22 232 00 57
ksgr.promocja@axel.springer.pl
HR i komunikacja: Roman Szczepanik
PR korporacyjny: Anna Gancarz-Luboń
Księgowość: Janusz Bąk (główny księgowy)
Kolportaż: Rafał Kamiński
Produkcja: Mariusz Gajda
Druk: BP Print Sp. z o.o., Warszawa
Prenumerata i wydania archiwalne:
tel. 0 22 761 32 14, Infolinia: 0 801 000 869
Reklamacje: tel. 0 22 761 32 14,
kontakt@infor.pl



Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo redagowania nadesłanych tekstów, nie odpowiada za treść zamieszczonych reklam i ogłoszeń.

Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

Opcja dla twórców

Autorzy gry postanowili ułatwić fanom tworzenie nowych światów, wydając bezpłatne narzędzie The Sims 3: Stwórz świat. Tworzenie można zacząć od zera, modyfikować gotowe projekty miast będących w grze lub przerabiać okolice zaprojektowane przez innych graczy. Tworzyć można wygląd terenu (płaskowyże, góry, wodospady), roślinność, ale także charakterystyczne punkty okolicy, jak wieże wodne czy latarnie morskie. Po raz pierwszy można mieszać roślinność i obiekty występujące w podstawowej wersji The Sims 3 i dodatku Wymarzone podróże. Zaawansowani projektanci mogą przenosić do gry elementy zaprojektowane w Photoshopie. Stworzone światy wymienia się z innymi graczami za pomocą usługi The Sims 3 Exchange.

Przy okazji tej aktualizacji pojawił się przycisk, który umożliwia robienie zakupów w The Sims Store bez wychodzenia z gry.

Politika simpaticzna

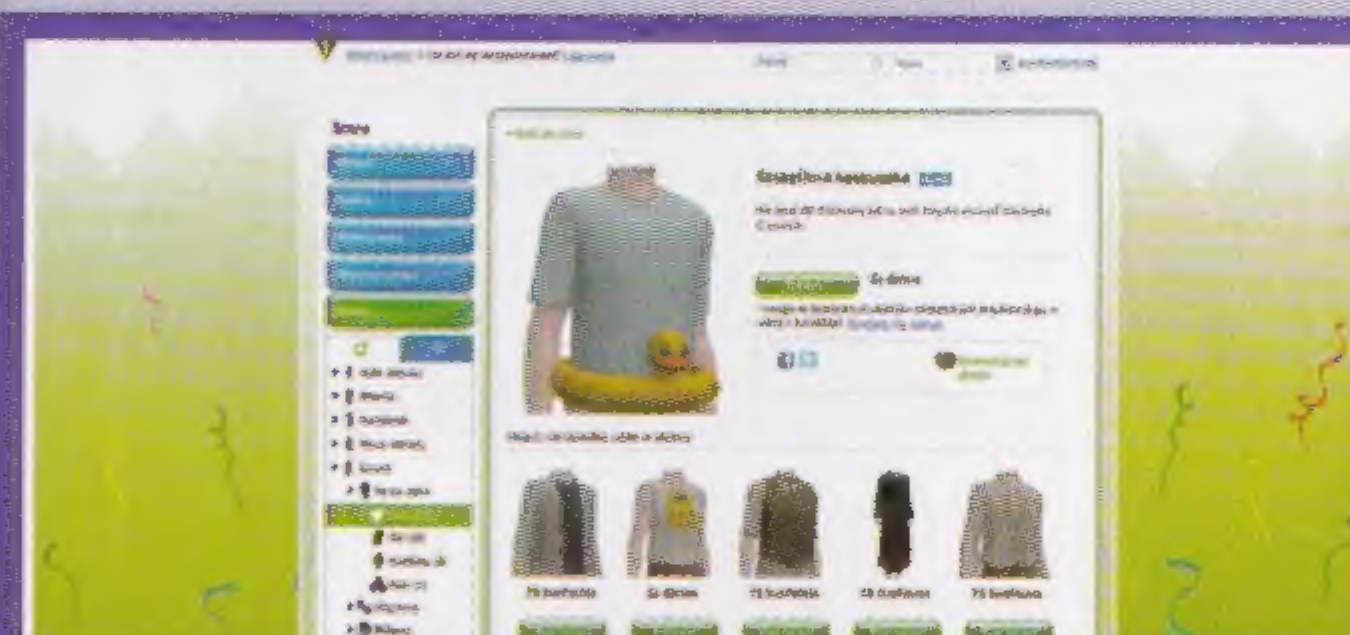
Zakończone w maju brytyjskie wybory do parlamentu znalazły się na zrzutach ekranu z gry. Obrazki pokazują przywódców głównych partii: konserwatystę Davida Camerona, liberała Nicka Clegga i socjalistę Gordona Browna. O ile dwaj pierwsi robią sympatyczne wrażenie, o tyle trzeci, do niedawna urzędujący premier rządu Jej Królewskiej Mości, uwieczniony został podczas głośnej awantury ze staruszką (na ilustracji). Sympatyczkę swojej partii nazwał de-

wotką za to, że była za ograniczeniem imigracji. Klótnia odebrała mu wiele wyborczych głosów, a jego partia przegrała wybory.

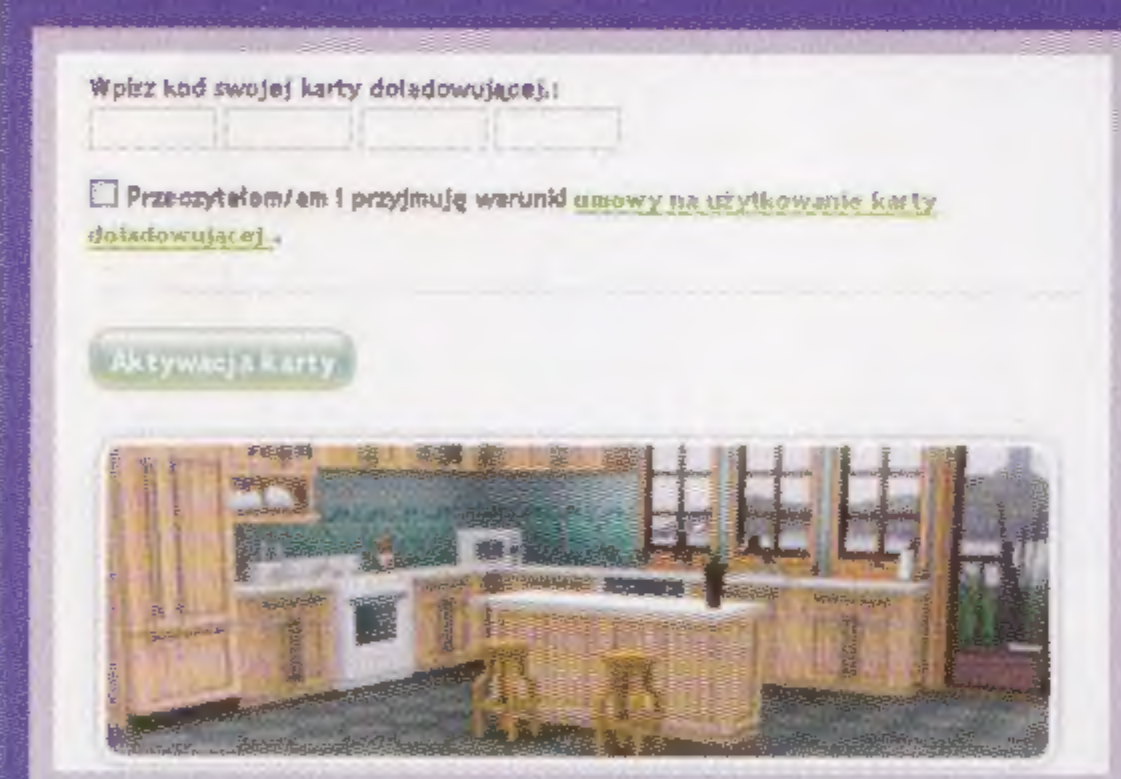


Szczęśliwa kaczuszka

Majowa dostawa do Sims Store przyniosła cztery zestawy: składającą się z kostiumów serię ubrań Plażowe życie, meble na patio Słoneczna plaża, odjazdowy wystrój pokoju Marzenie sportowca oraz zestaw Wróżki w ogrodzie. Darmową zachętą jest koło dla niepiływających: Szczęśliwa kaczuszka. Oczywiście jest ona szczęśliwa dla niepiływającego, póki jest w niej powietrze.



SimPoints na karcie doładowującej



By doładować punkty, na stronie sklepu logujemy się na nasze konto, wpisujemy kod z karty, akceptujemy regulamin i aktywujemy kartę.

Internetowy sklep z wyposażeniem domów i przedmiotami dla simów działa już od dawna. Do tej pory nabywanie kolejnych elementów możliwe było jednak wyłącznie w dość kłopotliwy sposób: za pomocą karty kredytowej. To się właśnie zmieniło, bo w ostatnim tygodniu maja do polskich sklepów dotarły w końcu wygodne karty doładowujące, zawierające unikatowe kody, które aktywujemy na stronie internetowej.

Karty te da się kupić w sklepach Carrefour, Empik, Media Markt, Saturn i Tesco lub zamówić na stronie internetowej www.merlin.pl (do wyszukiwarki Merlina wpisujemy frazę SimPoints). Jedna karta kosztuje 19,99 złotych i zwiększa limit konta o 1000 SimPointów.

Na co wydamy te punkty? Sklep oferuje dodatki przydatne w każdym trybie gry.

Miłośnicy tworzenia kreacji odnajdą tutaj przede wszystkim szeroką gamę ubrań, przeznaczonych zarówno dla dzieci, dorosłych, jak i seniorów. Dużo mniejszy jest niestety wybór fryzur oraz ozdób na głowę, jednak to się powinno z czasem zmienić, bo oferta sklepu wciąż wzbogacana jest o kolejne ciekawe obiekty.

Największe możliwości mają ci, którzy szukają nowych elementów wystroju wnętrza. Unikatowe łóżka czy ozdoby naścienną ułatwiają dostosowanie wyglądu sypialni do swego gustu, a telewizory i kanapy pozwalają cieszyć się salonem. Mały sim będzie zachwycony nowymi zabawkami, podczas gdy dorośli skorzystają z uroków dużego barku.

Dzięki dodatkom ze sklepu da się też przeprojektować wygląd domu od zewnątrz. Kilkadziesiąt elementów takich jak okna z witrażami czy antyczne łuki pozwala odmienić jego wizerunek.



Po kliknięciu na przycisk **Kup teraz!** potwierdzamy swój wybór, a w kolejnym oknie klikamy na **Pobierz teraz**. Jeżeli pojawia się zapytanie o aplikację, jaka ma być używana do otwierania plików tego typu, zaznaczamy program **Sims3Launcher**.

Niezdeterminowani mogą skorzystać z pakietów, zestawów ubrań czy wyposażenia wnętrz, których elementy są dopasowane do siebie stylistycznie. Jeśli marzymy o dekoracji mieszkania w stylu gotyckim, orientalnym czy amerykańskich lat pięćdziesiątych, wszystkie niezbędne elementy zamówimy jednym kliknięciem.

Przed zakupem warto przejrzeć giełdę wymiany i strony fanowskie, oferujące za darmo bardzo ciekawe dodatki, nieraz przewyższające jakością te płatne. Z drugiej strony elementy z simowego sklepu są unikatowe - nie znajdziemy ich w żadnym kolejnym rozszerzeniu do The Sims 3.



The Sims

FABULARNA PC Znudzeni życiem w Słonecznej dolinie? Nowe zawody i hobby dla simów zaraz rozwiążą ten problem. Wyzwania wcale nie są łatwe, ale przynoszą sporo satysfakcji i pieniędzy!

Po długich wiozach wakacyjnych i dumnym ustawieniu wszystkich pamiątek w gablotach czas wrócić do obowiązków i napełniania portfela. Nie znaczy to jednak, że simy znowu znikną w pracy, a my będziemy niecierpliwie przyspieszać grę. Praca w zawodach, które udostępnia dodatek Kariera, to czysta przyjemność. A wolny czas można aktywnie spędzać i wydawać pieniądze na ciekawe inwestycje.

Od początku

Nowe możliwości pracy i rozwoju są na tyle duże, że warto stworzyć od nowa sima lub całą ich rodzinę. Gra zaczyna się zresztą właśnie od kreacji bohatera. Wybór możliwości tworzenia sima nie powiększył się specjalnie. Tu i tam dodano pojedyncze elementy oraz kilka utrzymanych w młodzieżowej stylistyce fryzur. Świetną nowością są za to tatuaże. Wybieramy je spośród kilkunastu dostępnych wzorów, po kilka na plecy czy ręce. Edytor pozwala zmieniać ich barwy oraz wielkość. Dodatkowego sensu nabierają teraz stroje odkrywające ciało.

+ Plusy

- wymagające zawody
- twórcze hobby
- nowe miasto

- Minusy

- niewiele zmian w Słonecznej dolinie
- mało nowych opcji tworzenia sima

Po stworzeniu podopiecznych rozpoczynamy grę w Słonecznej dolinie lub w nowym mieście Twinbrook, mającym innych mieszkańców i całkiem odmienny charakter. Ci, którzy pozostaną w Słonecznej dolinie, rozpoczną od wybrania miejsca na nowe budynki albo pozwolą komputerowi się tym zająć. Remiza strażacka, salon stylistyczny, złomowisko, komis czy park zapewniają wiele zabawy, ale to zdecydowanie za mało nowości.

Wciąż brak rozrywkowych miejsc takich jak dyskoteka, w których możemy kontrolować sima.

Wszyscy znudzeni dobrze znającym pierwszym miastem czy po prostu ciekawi powinni jednak zajrzeć do Twinbrook. Tu też znajduje się ratusz, stadion, restauracja, księgarnia czy szpital, a oprócz tego klub Czerwone Spotkanie i pralnia. W obu obiektach da się poznać nowych simów i potaćczyć. Twinbrook ma także ładny bulwar

nad centralnie ulokowanym jeziorem oraz ciekawe przedmieścia, na których rozciągają się mgliste, zarosnięte bagna – miejsce idealnie nadające się do łowienia ryb.



▲ Jeden z nowych przedmiotów na wyposażeniu domu to suszarka do rozwieszania prania. Wraz z pralką zapewnia częściową automatyzację procesu przemiany brudnych ciuchów w czyste

▲ Przedmieścia nowego miasta Twinbrook to urokliwe miejsce. Wśród stawów i mglistych moczarów nietrudno o miejsce, gdzie da się zamoczyć kij w oczekiwaniu na grubą rybę

3: Kariera

Do roboty!

Możemy już na zawsze odpuścić sobie sterczenie za biurkiem jako dziennikarz czy za ladą jako sprzedawca w barze. Dotąd simy pracowały w niewidocznych wnętrzach, a my tylko wydawali im ogólne dyrektywy, wybierając intensywność pracy: ciężką harówkę, podjęcie na luzie albo poznawanie współpracowników. Nowe możliwości przykuwają nas do monitora. Praca jako strażak, lekarz, łowca duchów, detektyw, stylistka czy projektant wnętrz to aktywne zajęcia, które wymagają niemal tyle samo uwagi, co czynności domowe. Niektóre nawet za dużo.

Kariera zaczyna się standardowo: od przeglądania prasy i wybrania posady albo zgłoszenia się do odpowiedniego budynku. Ale w nowej pracy pasek rozwoju zawodowego sima rośnie dużo szybciej, podobnie jak liczba zarabianych simoleonów.

Praca jako strażak i stylistka daje możliwość dokładnego

poznania nowych budynków. Salon urody jest skromny. To miejsce, gdzie poznajemy nowych ludzi, wykonujemy makijaż wraz z wyborem odpowiedniej kreacji (korzystając z normalnego kreatora simów), a potem wracamy do domu.

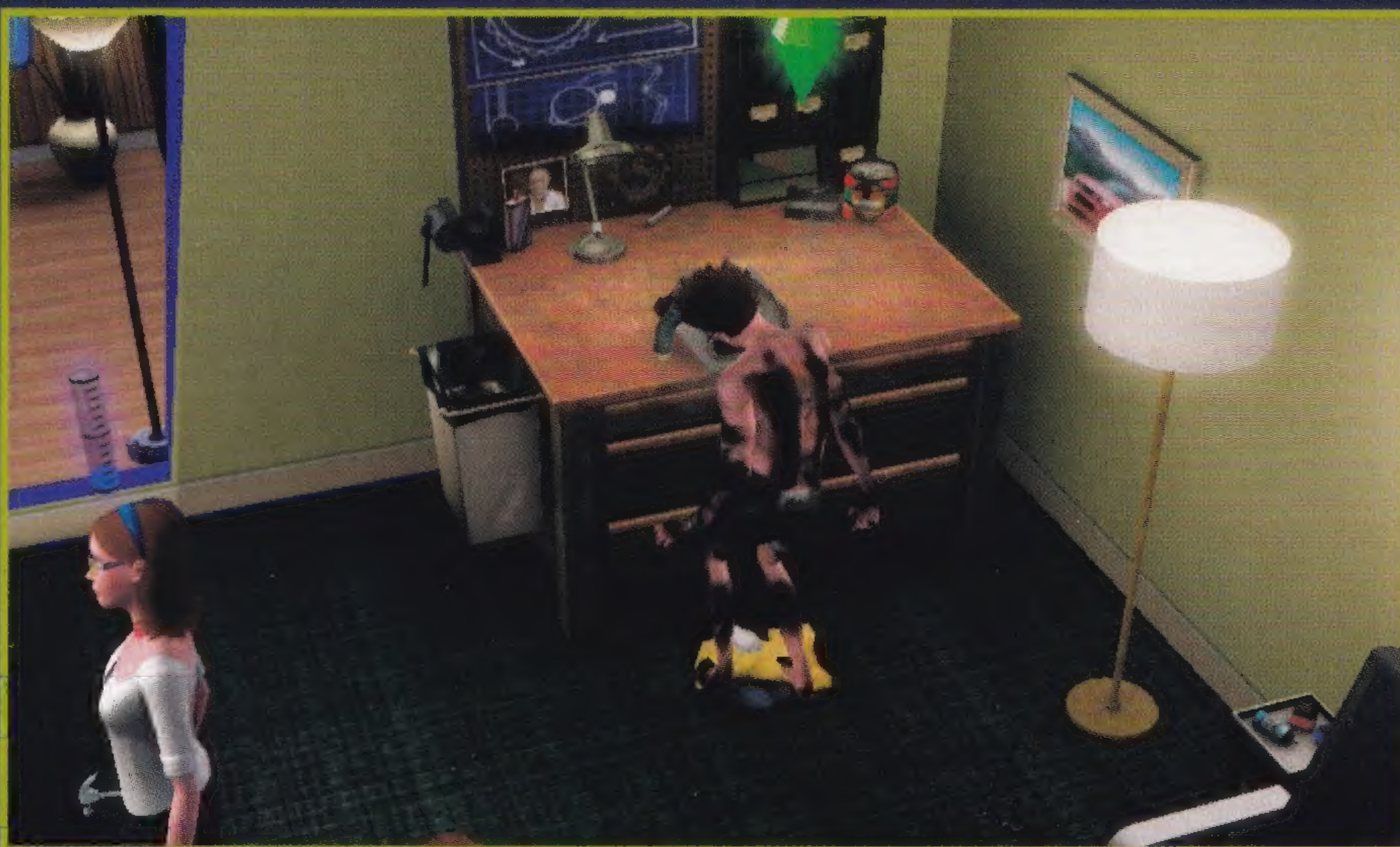
Inaczej z remizą - wygląda jak nasz drugi dom. Poza wozem strażackim i rurami do zjeżdżania znajduje się tam też aneks kuchenny, telewizor z konsolą, łazienka i sypialnia. Czekając na alarm, spędzamy czas z innymi simami i ulepszając tutejsze urządzenia. Po otrzymaniu zgłoszenia o pożarze ruszamy na pomoc. Początkowo sim wykonuje wszystkie

czynności sam i nie mamy się jak wy-

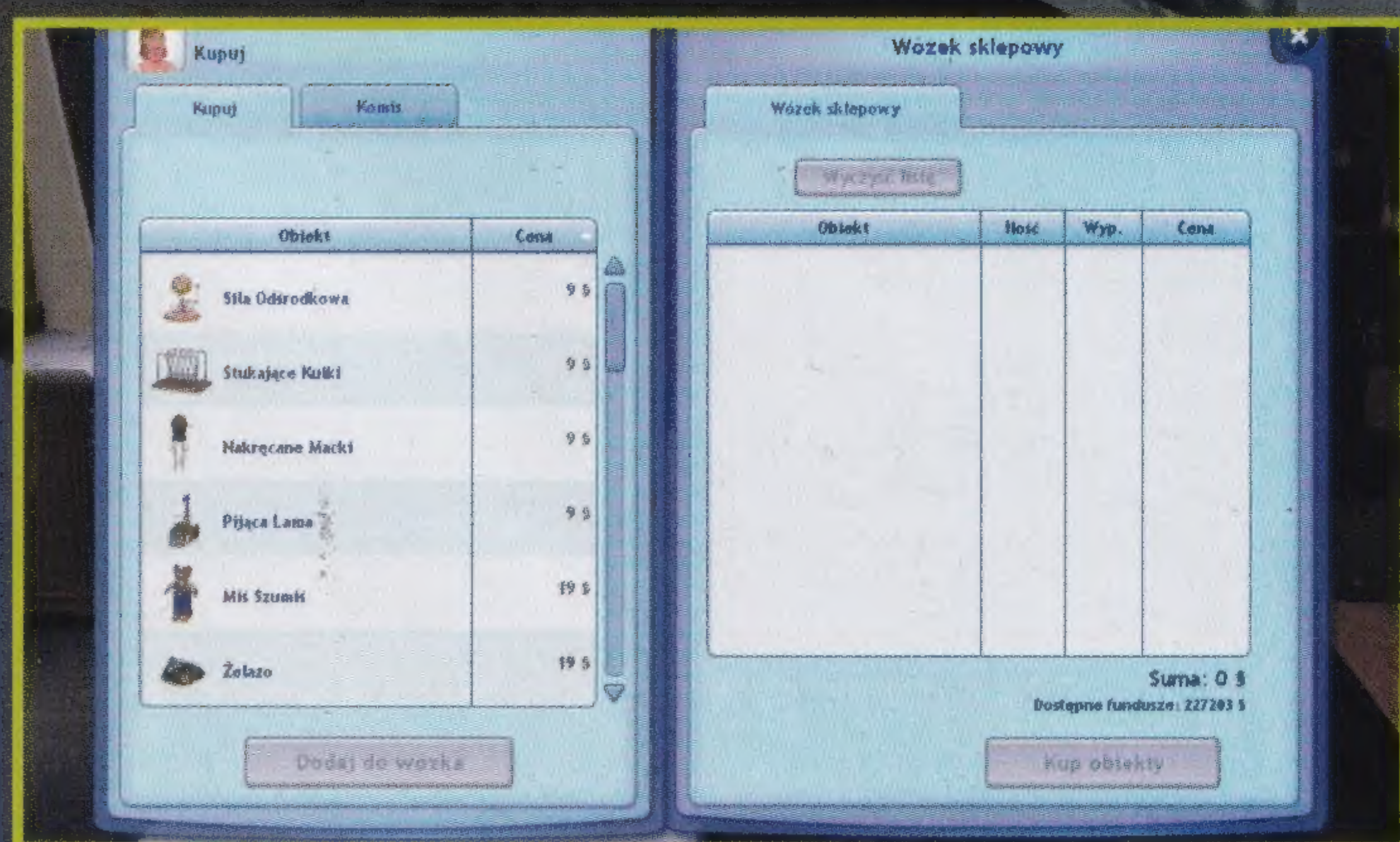
kazać. Ale po pierwszych, nudnych zleceniach pojawią się trudniejsze, które już wymagają pewnej inwencji. Gaszenie stojących w płomieniach dużych domów to kilka godzin ciężkiej pracy. Trzeba zadbać o wyważenie drzwi od pokoi, gdzie zatrzasnęli się mieszkańcy. To prestiżowy zawód, pozwala chwalić się sukcesami w relacjach przyjacielskich i sercowych, zbierać nagrody od władz miejskich i zarabiać całkiem sporą kasę.

Ma też jednak swoje wady. W remizie pracuje wiele osób, ale nikt nie pomaga nam w gaszeniu. Sim często pracuje bardzo długo po godzinach, wyczerpany wraca do domu na krótką drzemkę i rusza do pracy z niebezpiecznie krótkim paskiem energii. Do poprawki!

Inne nowe zawody też przynoszą zlecenia, które dostajemy w czasie pracy. Nie mamy jednak biura, przemierzamy się od domu do domu. Z szablonu zwykłej pracy wybija się ka-



▲ Kariera wynalazcy wymaga więcej hartu ducha, niż by się z początku wydawało. Kiedy nowe wynalazki nie wychodzą, co na początku zdarza się często, nie kończy się na wysadzeniu korków. Może lepiej było zostać projektantem wnętrz?



▲ Sklep wzbogacił się o techniczne zabawki i surowce konieczne wynalazcom do pracy nad nowymi, niezwykłymi gadżetami, które potem da się sprzedać, odzyskując kasę z nawiązką

Nowe możliwości



Gaszenie ognia wbrew pozorom jest z początku banalnym zajęciem, jednak szybko staje się dużym wyzwaniem, które wyczerpuje organizm sima. Na szczęście pojawiają się też takie lekkie, łatwe i przyjemne przerywniki jak wezwanie do opanowania inwazji gnomów.



Praca łowcy duchów jest stosunkowo łatwa, ale tak jak każda ma też swoje wady - jak choćby nocne godziny pracy. Nic więc dziwnego, że zmęczony egzorcyzmami i uganianiem się za zjawiskami paranormalnymi sim korzysta z wygodnej kanapy i telewizora zleceniodawcy.



Kariera inwestora albo architekta wnętrz? Tylko w Twinbrook! Tutejsze budynki są idealnym miejscem na puszczenie wodzów fantazji. A możliwość urządzenia klubu, w którym potem możemy spotykać się ze znajomymi, to już przyjemność sama w sobie.

riera projektanta wnętrz. Tak jak stylistka zmienia ubiór i makijaż simów, tak projektant pracuje nad zmianami w ich domach. Miłośnicy tworzenia nie tylko zmieniają teraz miasto według własnej wizji, ale jeszcze dostaną za to pieniądze!

W wolnym czasie

Do licznych zajęć po pracy dołącza kilka ciekawych hobby. Po kupieniu odpowiednich warsztatów sim może zająć się rzeźbieniem i tworzeniem wynalazków. Jak w wypadku innych hobby, nie trzeba czytać poradników ani zapisywać się na kurs. Sama praktyka pozwala nauczyć się nowej umiejętności i szybko ją rozwijać.

Podczas pracy przy stole wynalazcy niezbędny jest złom. Można go kupić automatycznie albo wykorzystać parcelę ze złomowiskiem. Codziennie przybywają tu metalowe odpadki, które simy wykorzystują do tworzenia gadżetów. Udana wynalazki możemy wytwarzać jeszcze wiele razy i sprzedawać w miejskim komisie.

Bardzo podobnie wygląda tworzenie rzeźb. Są one ładniejsze od

wynalazków i nadają się do ozdoby mieszkania, ale trzeba kupić materiał rzeźbiarski. Tworzenie w glinie i drewnie nie zajmuje dużo czasu. Wycinanie wzorów piłą mechaniczną w lodzie trwa już nawet pół dnia. Efekt takiej pracy można jednak sprzedać za całkiem niezłą sumkę.

Oba hobby da się zamienić w źródło stałych zarobków - nasze kolejne dzieła są coraz lepsze i mają coraz większą wartość.

tość. Poza tym co chwilę dostajemy zlecenia od innych simów i instytucji. Mamy również możliwość wzięcia

udziału w złotach kolegów po fachu. Uczestniczenie w takich zjazdach pozwala zdobyć szacunek środowiska i zdobyć pomysły na nowe dzieła.

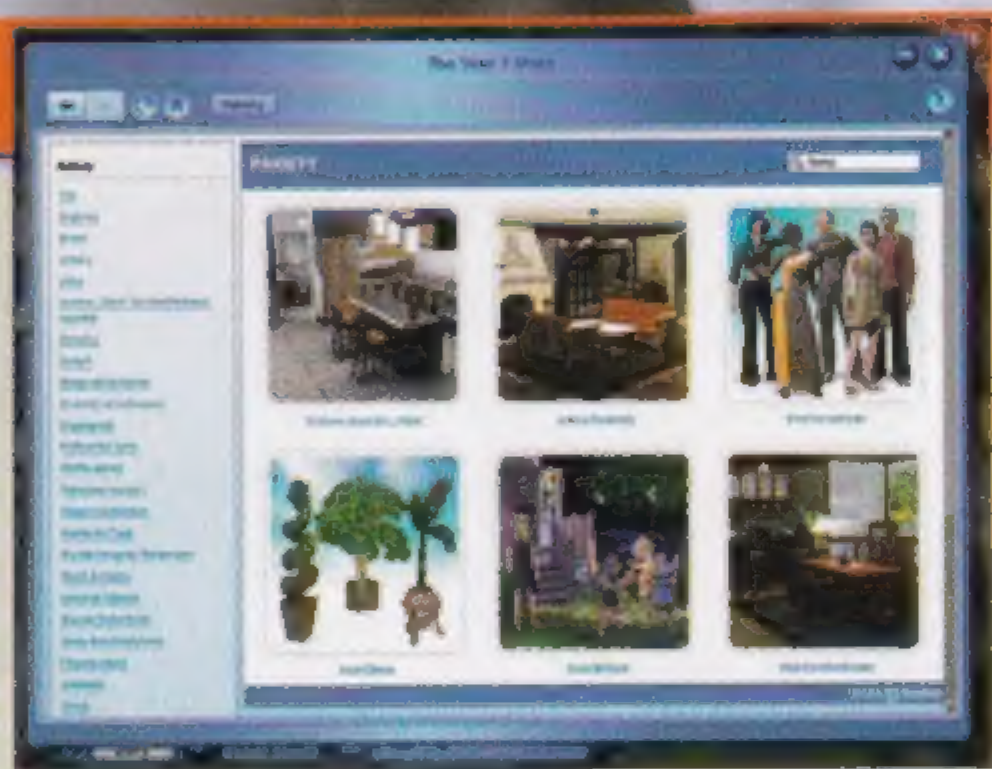
W wolnym czasie można w końcu zająć się też domem. Do listy mebli i wyposażenia nie przybyło zbyt wiele nowości. Najciekawszą jest pralka, kosz na ubrania i suszarka, które dodają nowe czynności dla simów. Gdy postawimy pojemnik na brudne ciuchy, simy za-

czą zostawiać spodnie niewierane po dniu pracy ubrania na podłodze. Po zebraniu ich trzeba wydać polecenie uprania i wysuszenia lub rozwieszenia na sznurku. Simy mieszkające w Twinbrook mogą odpłatnie



The Sims 3 Store

Oto, czemu tak mało jest nowych elementów: znajdziemy je w simowym sklepie, do którego mamy dostęp z gry. Jednym kliknięciem otwieramy nowe okno, w którym jest niemal wszystko: od wzorów fryzur i nowych ubrań, przez pojedyncze meble, po całe domy! Niektóre elementy są darmowe, ale za większość trzeba zapłacić. Walutą są Sim Points, które kupimy, używając karty kredytowej albo nabywając kody doładowujące. Więcej na ten temat piszemy w ramce na stronie 3.



Przebieg gry



1 | Ponieważ pojawiło się wiele nowych opcji (choć akurat nie w edytorze simów), rozgrywkę warto rozpocząć od stworzenia nowej postaci. W Karierze największą atrakcją tego etapu jest nakładanie i modyfikowanie tatuaży - teraz mamy dodatkowy powód, by zakładać odkrywające ubrania!



2 | Stara Słoneczna dolina mało się zmieniła. Najciekawsze jest poznanie nowego miasta - Twinbrook. To spora miejscowość ulokowana wokół jeziora. Oprócz znanych fanom simów miejsc do zabawy jest też wielopiętrowy klub Czerwone Spotkanie i prawdziwa pralnia!

4 | Wykonywane w domu klienta zlecenia (w wypadku projektanta czy tawcy duchów) albo czas spędzany w remizie w oczekiwaniu na zgłoszenie o pożarze stanowią dobrą okazję do obejrzenia nowych wnętrz i poznawania innych simów.



5 | Dobrą inwestycją jest rozwój talentów sima. Tworzenie rzeźb i wynalazków przynosi wiele frajdy. Simy szybko się uczą, już po kilku dniach praktyki zamiast prostych glinianych figurek potrafią wyczarować wspinające dzieła z lodowej bryły.





Komputer

Świat

GARY

**WYDANIE
SPECJALNE**

EXTRA

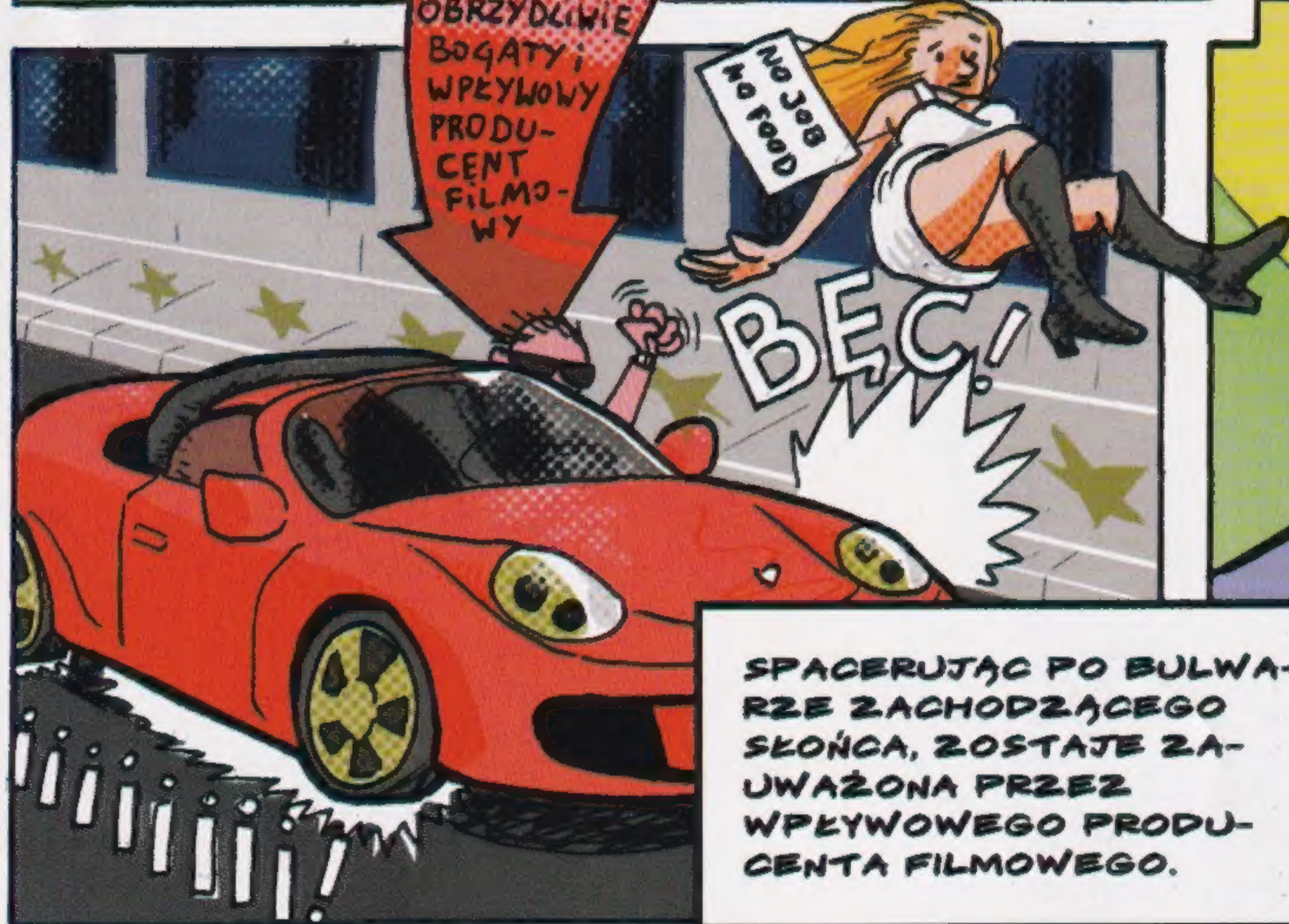
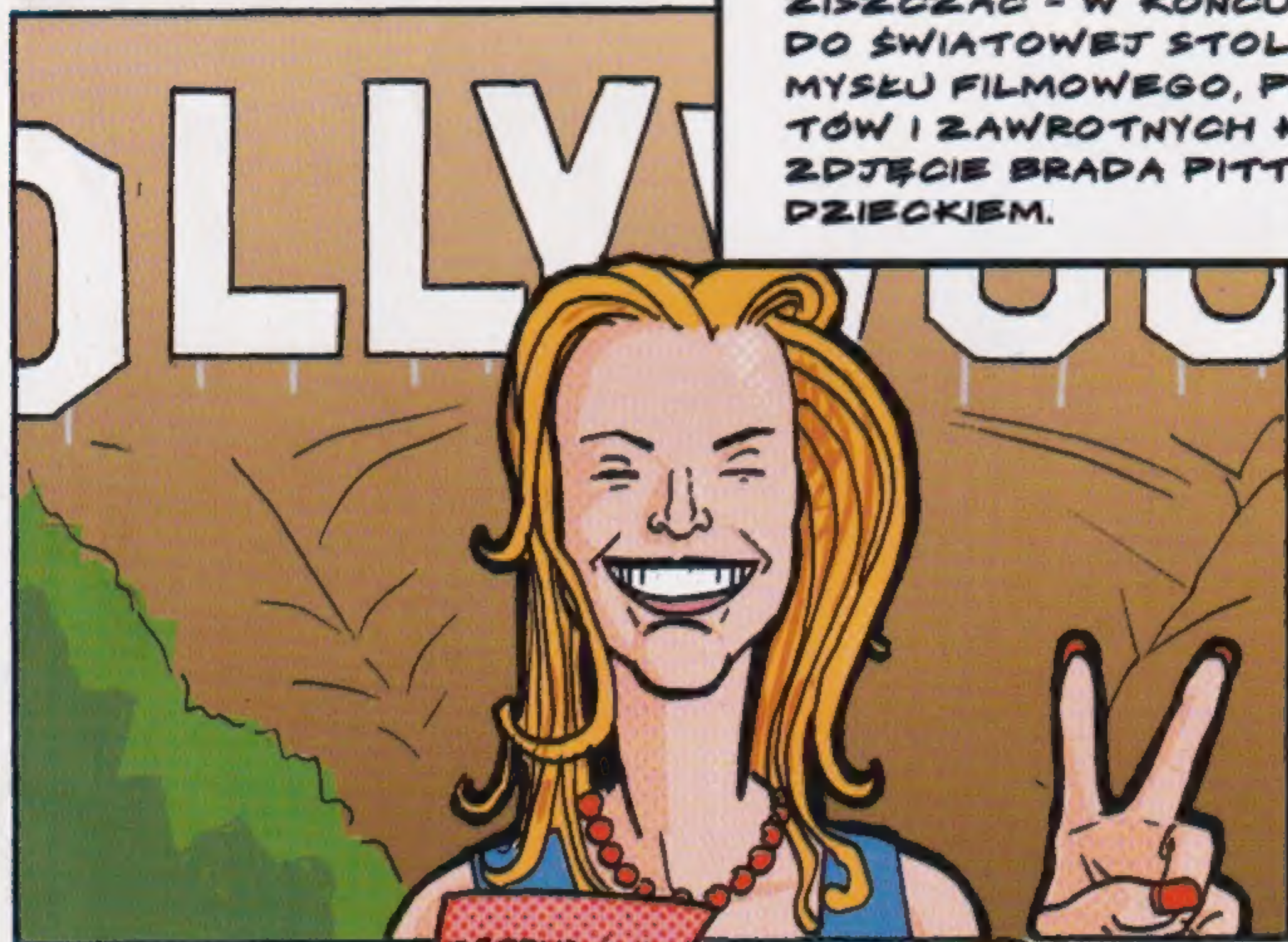
© 2010 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

POZNATCIE NASZĄ BOHATERKĘ:
ALA GĄSIENICA-SYNUŚ.
ZWYKŁE DZIEWCZĘ, CO
POCHODZI SPOD SAMIUSKICH
TATER.

ALA IMAŁA SIĘ KAŻDEJ PRACY,
ALE NAJWIĘCEJ DOŚWIAD-
CZENIA ZDOBYŁA GRAJĄC
W EKRYNIZACJI SKYNNET
BAJKI "TADEUSZ PAN".



MARZENIA POWOLI ZACZĘŁY SIĘ
ZISZCZAC - W KOŃCU PRZYBYŁA
DO ŚWIATOWEJ STOLICY PRZE-
MYŚLU FILMOWEGO, PRZEKRĘ-
TÓW I ZAWROTNYCH KWOT ZA
ZDJEĆIE BRADA PITTA Z
DZIECKIEM.



SPACERUJĄC PO BULWA-
RZE ZACHODZĄCEGO
SKOŃCA, ZOSTAJE ZA-
UWAŻONA PRZEZ
WPKŁYWOWEGO PRODU-
CENTA FILMOWEGO.



SZYBKO DOSTAJE ROLĘ.
NA PLANIE FILMOWYM
SPOTYKA SKYNNEGO
COLLEGIO FARRELSKIEGO.

RAZEM TWORZĄ WIELE ZNA-
KOMITYCH PAR FILMOWYCH



PIRACI Z WOLUMENU

ZAPISUJĄC SIĘ W PAMIĘCI
WIDZÓW I W PORTFELACH
PRODUCENTÓW.



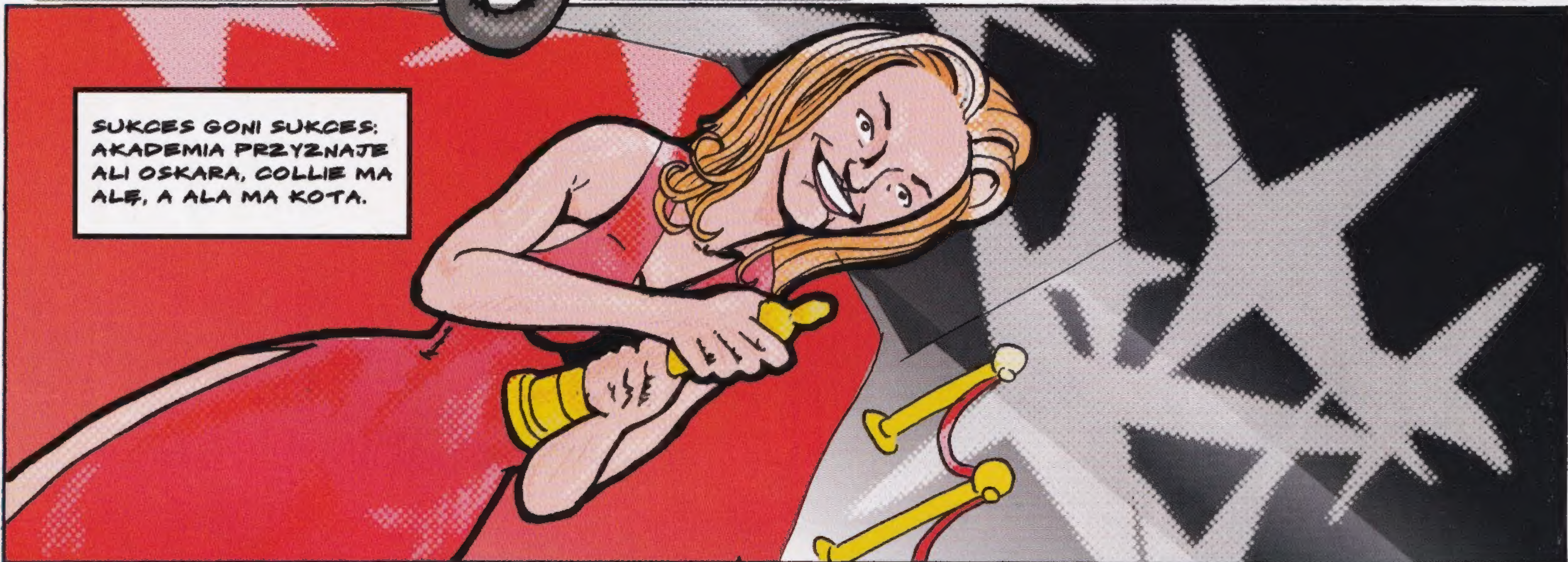
RAINBO IX

Z CZASEM ZAKOCHUJĄ SIĘ
W SOBIE (W SUMIE, TO
FARRELSKI POCZUŁ MIĘTĘ,
BO ALA OD DAWNA DYBAŁA
NA JEGO UCZUCIE).



PRZEMINĘŁO ~~Z BÓLEM~~ BRZUCHA

SUKCES GONI SUKCES:
AKADEMIA PRYZNAJE
ALI OSKARA, COLLIE MA
ALĘ, A ALA MA KOTA.



I WSZYSCY ŻYLI DŁUGO
I SZCZĘŚLIWIE...

The SIMS 3
KARIERA

PRZYGODĘ ALI SPONSORUJE SIMS3

HA

HA

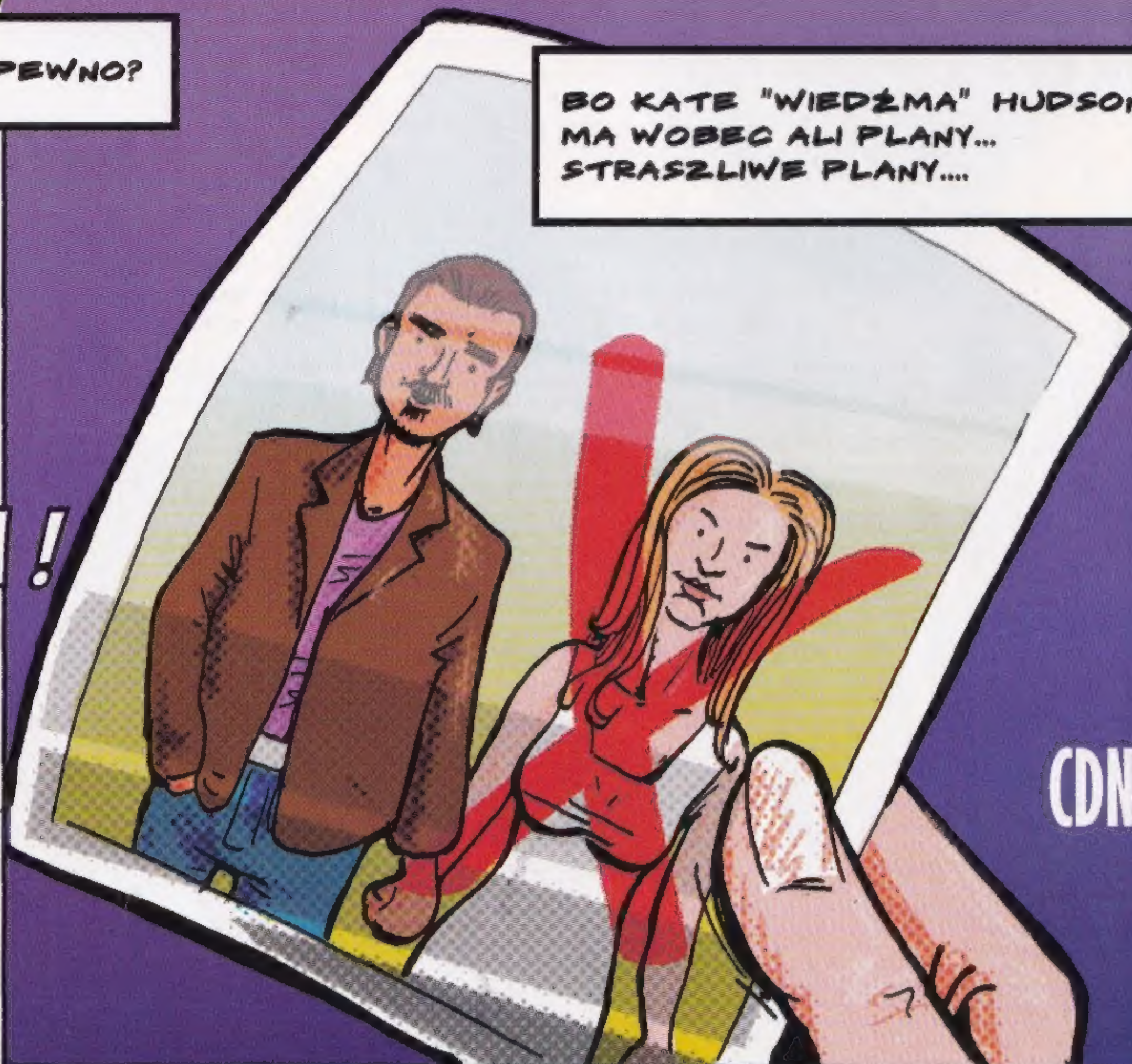
HA

...LECZ CZY NA PEWNO?

HA

HA!

BO KATE "WIEDZMA" HUDSON
MA WOBEC ALI PLANY...
STRASZLIWE PLANY...



CDN?

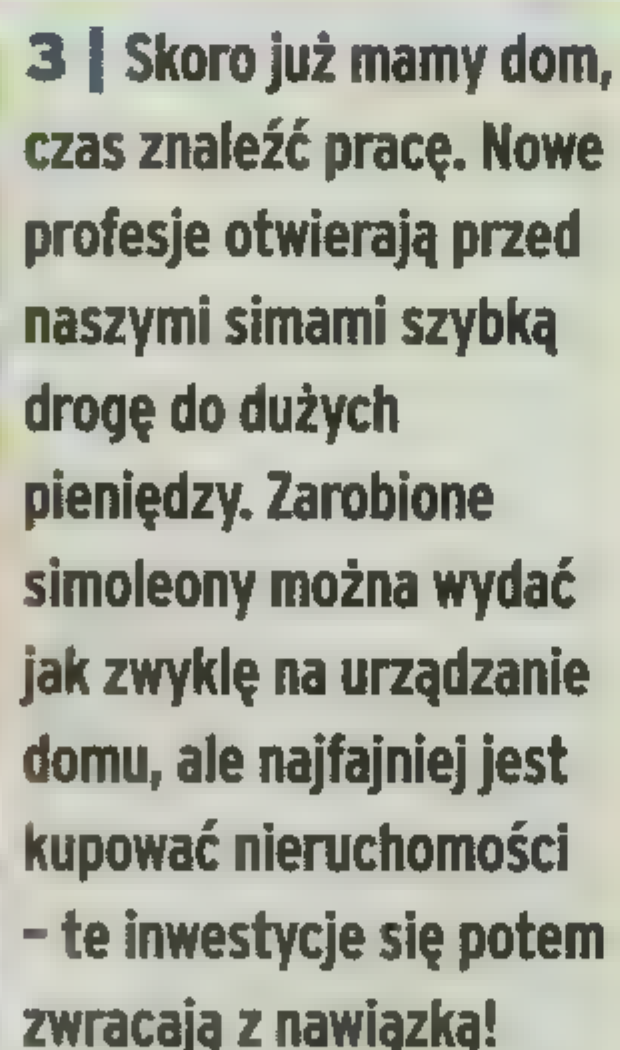
The SIMS 3TM

KARRIERA
DODATEK DODGRY





Robienie kariery i zajmowanie się nowymi hobby świetnie wypełniają luki w podstawowej wersji The Sims 3. Znowu na długie godziny możemy odpłynąć w simświat i żyć wirtualnym życiem. Choć gra nie jest wolna od braków i niedopracowanych elementów, daje mnóstwo świetnej zabawy!



04.06.2010

kinowa

WYMAGANIA SPRZETOWE

**procesor C2D 2 GHz,
1,5 GB RAM, karta 256 MB,
gra The Sims 3**

wysokie średnie niskie

trudna

latwa☒ Radeon HD 2XX0☒ Radeon Xxx0

Radeon 9xx0

☐ Radeon 8xx0**MULTIPLAYER**

Brak.

Barnaba Siegel

The Sims 3: Kariera

DODATEK DO GRY FABULARNEJ [PC] Nowe możliwości rozwoju zawodowego simów to nie wszystko, przybyło też nowe miasto oraz dochodowe hobby. Pokazujemy najciekawsze atrakcje, jakie nas czekają w dodatku

Nową karierę możemy rozpocząć od początku. Roznoszone co rano gazety są pełne ofert pracy. Poza znanymi posadami biurowymi czy w barze szybkiej obsługi, pojawiają się całkiem nowe możliwości. Podejmując zawód strażaka czy łowcy duchów, nieźle się zabawi-

my przy wykonywaniu kolejnych zadań. Nowa praca to duże zarobki, ale także sposobność rozwinięcia talentów sima, które znacznie pomogą mu w życiu prywatnym.

Na mapie Słonecznej doliny i nowego miasta Twinbrook pojawiają się nowe budynki. Odwiedza-

nie ich zwiększa liczbę okazji do zawarcia nowej znajomości czy poprawienia humoru sima. Oprócz tego możemy również sami modyfikować miasto, kupując na własność parki, stawy czy baseny i dodając kolejne atrakcje dla okolicznych mieszkańców.

► Nowe możliwości

Życie w Słonecznej dolinie



Więcej budynków: Znała dobrze fanom Słoneczna dolina nie rozrosła się wprawdzie, ale za to zyskała kilka budynków, które często się przydają. Na początku gry dostajemy możliwość rozmieszczenia na mapie nowych parceli: remizy strażackiej, salonu stylistycznego, sklepu, złomowiska i stawu. Najlepiej ulokować je gdzieś niedaleko domu, w którym zamierzamy zamieszkać. To nie tylko znacznie ułatwi potem korzystanie z nowych atrakcji, ale także skróci czas dojazdu do przyszłej pracy.

Remiza: Siedziba strażaków to typowe miejsce pracy, w czasie wolnym nie ma w niej nic ciekawego. W godzinach pracy czekamy w niej na sygnał alarmu, zawierając znajomości z kolegami.

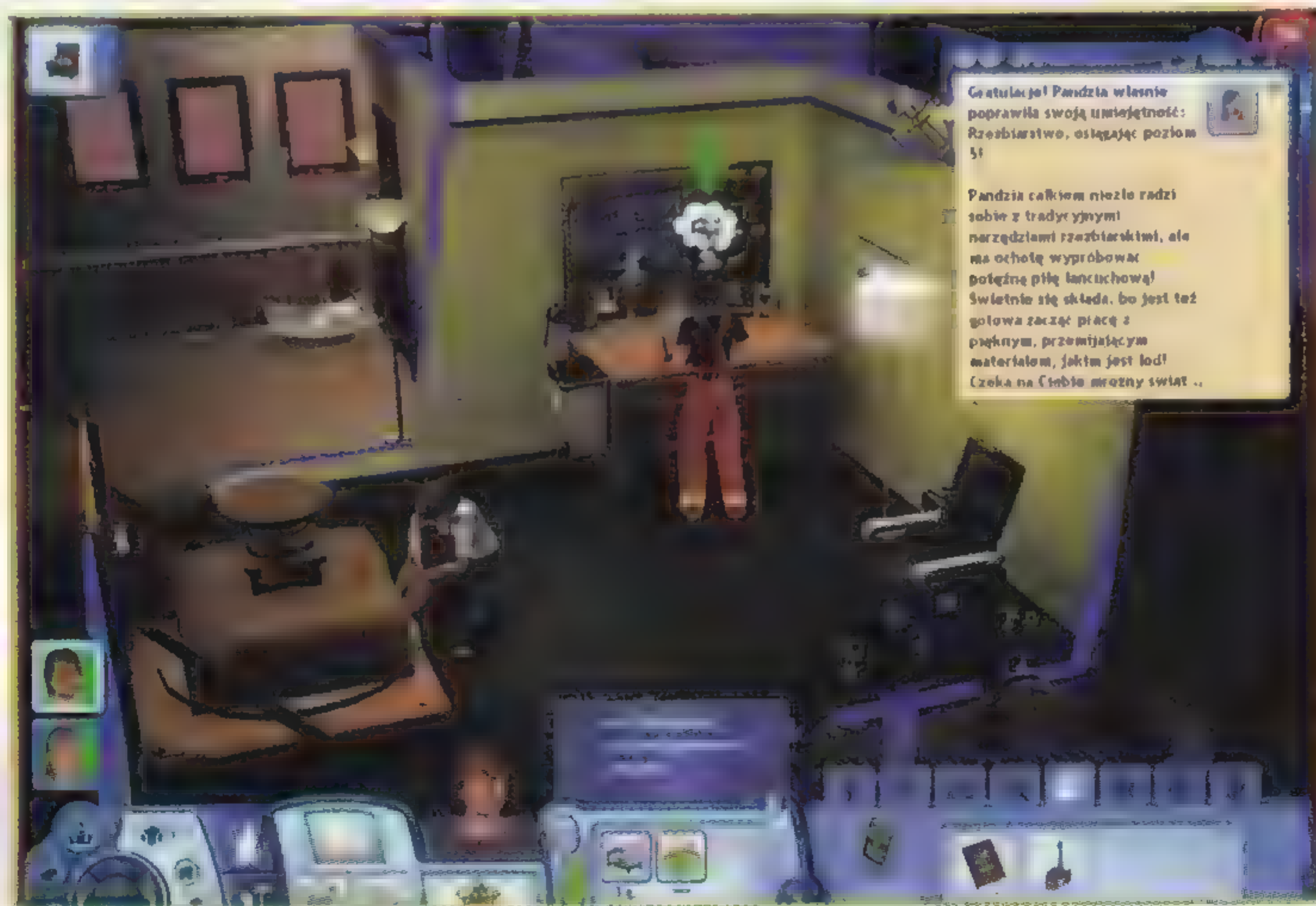
Salon stylistyczny: Miłośnicy dopieszczania wyglądu simów powinni zadbać o bliskie sąsiedztwo z tym lokalem. Jego pracownicy szybko wyczarują nową kreację dla naszego sima! Z kolei w kąciaku z tatuażem sami dobieramy rodzaj

i wielkość zdobienia. Bogaci simowie nie muszą się tym zajmować; mogą kupić własne przyrządy do stylizacji i ustawić je w domu.

Talent Fidasza: Zdolność rzeźbienia pozwala łączyć przyjemne z pożytecznym. Po zakupieniu stanowiska pracy twórczej wystarczy kupić taną glinę i wydać simowi polecenie tworzenia. Z bezkształtnej, ciemnej bryły w kilka godzin powstanie piękna (albo i brzydka) ozdoba. W każdym wypadku możemy ją spieniężyć, klikając na nią i wybierając opcję Sprzedaj.

Im więcej rzeźbimy, tym szybciej zdobywamy kolejne poziomy umiejętności, pozwalające tworzyć też w drewnie, lodzie czy metalu. Takie rzeźby są dużo ładniejsze i warte sporo pieniędzy. Utalentowani artyści dostają zlecenia, których wykonanie zawsze przynosi pożytek.

W ślady Tesli: Gdy jeden sim rzeźbi, drugi może zająć się majsterkowaniem w warsztacie wynalazcy. Ta kreatywna praca wymaga metalowego złomu. Da się go kupić, ale by nie przepłacać, warto wybrać się po niego na złomowisko.



Nowe możliwości

Wynalazki da się sprzedawać w komisie lub zachować. Liczne zlecenia dla wynalazców pozwolą zyskać

szacunek w środowisku naukowym, odprężyć się na zjazdach czy dostać plany stworzenia nowych urządzeń.

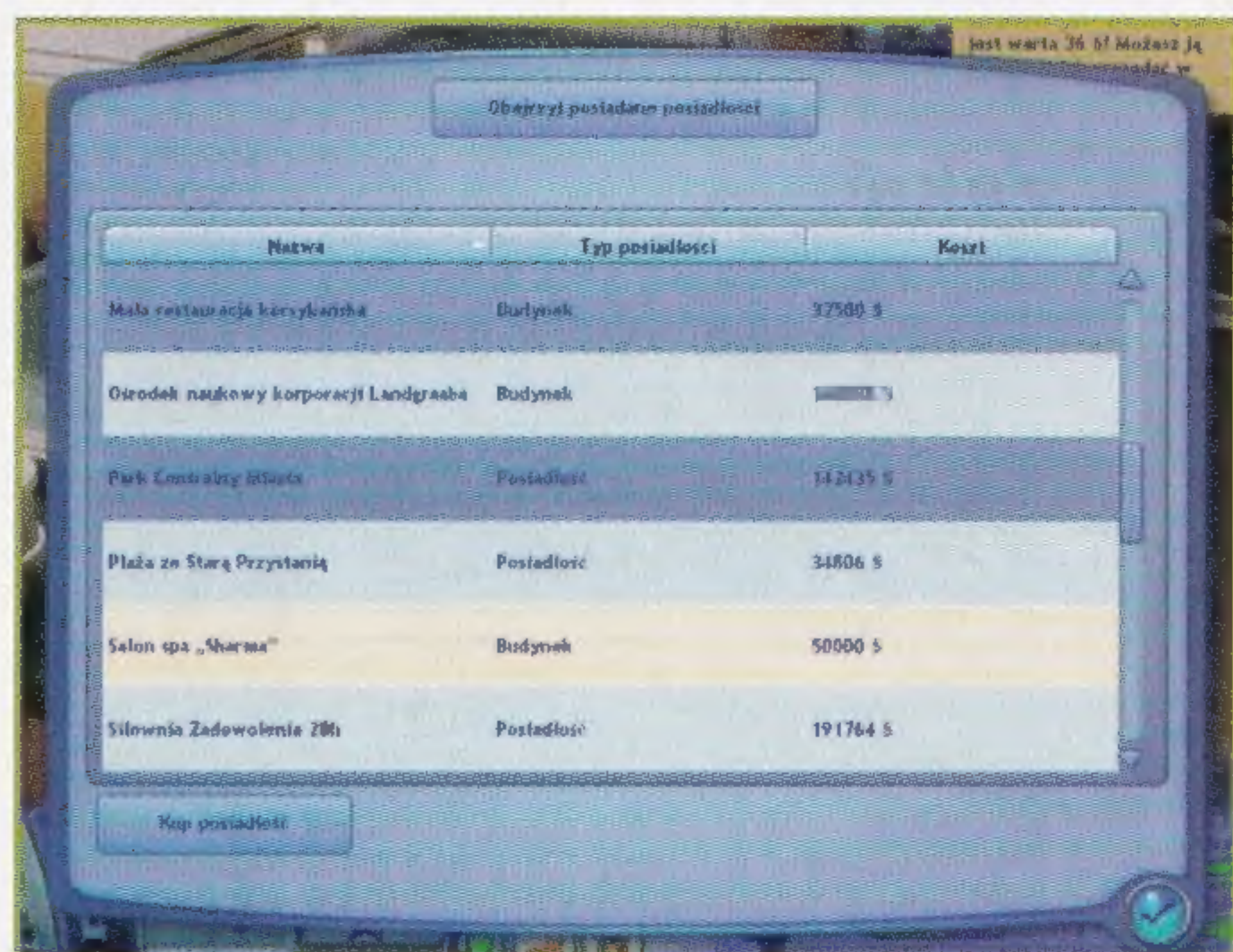
Kupię działkę: Bogaci simowie zamiast pracować, mogą zająć się handlem nieruchomościami. W symowym komputerze wybieramy opcję Obejrzyj nieruchomości i szukamy dobrej inwestycji.

Budynki to pojedyncze nieruchomości z już rozkręconym interesem, jak

restauracja czy salon spa. Po ich zakupie możemy zmieniać nazwę obiektu, korzystać z jego usług za darmo i przede wszystkim zarabiać. Kilka tysięcy simoleonów tygodniowo to duża kwota.

Nieruchomości oznaczone jako posiadłość to miejsca użyteczności publicznej, takie jak stawy czy baseny. Możemy podnosić ich standard, kupując nowe wyposażenie czy budując drobne obiekty. Aby zarządzać nimi, wystarczy

przenieść się w tryb oglądania miasta z oddali, kliknąć na symbol posiadanej parceli i wybrać opcję Nieruchomość. Dokupujemy wymagane elementy, aby uzyskać pierwszą gwiazdkę standardu i zacząć czerpać zyski z posiadłości.



Kariera strażaka

Pośród płomieni



Porady na początek: Tak jak inne symy, strażak pracuje od poniedziałku do piątku w normalnych godzinach. Specyfika zawodu wymaga jednak, aby często zostawał w pracy, na przykład do późnej nocy gasząc pożar w dużym domu.

Dopóki nie ma wezwania, robimy, co nam się podoba. Istotne jest dbanie o kondycję i samopoczucie. Ułatwia to wyposażenie remiszy. Kilka łóżek, duża łazienka i kuchnia pozwalają uciąć drzemkę po nieprzespanej nocy, zjeść zaległe śniadanie czy zająć się toaletą, na którą nie było czasu w domu. Do tego mamy wielu partnerów do rozmowy czy grania na konsoli. Majsterkowicze mogą też popracować nad podręczną gaśnicą czy kondycją strażackiej ciężarówki, poprawiając ich działanie.

Na ratunek: Gdy zaczyna się akcja, zjeżdżamy po rurze na parter i ruszamy do wozu strażackiego. Na początku pożary są niewielkie, sim wyjmując gaśnicę i gasi ogień bez naszej pomocy.

Wraz z postępami zaczynamy dostawać coraz trudniejsze misje. Pożar dużego domu to zadanie na kilka symowych godzin! Jak najszybciej wydajemy polecenie wejścia do domu i gaszenia pojedynczych ognisk płomieni, nie zapominając sprawdzić, co dzieje się

na górnym piętrze. Oprócz tego rozglądamy się uważnie. W niektórych pokojach zatrzasnęli się wystraszeni mieszkańcy. Wystarczy podejść i wydać polecenie wyważenia drzwi. Przebiecie się przez nie chwilę trwa, a potem trzeba podejść do ofiary i w menu rozmowy wybrać opcję nakłonienia do



ucieczki. Jeśli w trakcie misji sim zmęczy się albo zechce pójść do łazienki, kasujemy jego potrzeby i gasimy kolejne ogniska pożaru.

Do innych zadań strażaka należy na przykład opanowanie inwazji gnomów. Złośliwe stwory chowają się w różnych miejscach na terenie posesji. Nie widać ich od razu, trzeba się przejść po parceli i ich poszukać. Pomaga to, że gnomy wydają charakterystyczne odgłosy.

Nagrody: Sukcesy w akcjach szybko dają awanse na lepsze posady i już po kilku dniach możemy zarabiać kilkaset simoleonów. Nagrody honorowe – piękny topór i hełm – przyznaje też urząd miasta.



Poznajemy nowe miasto

Witamy w Twinbrook



Co wybrać: Miasto Twinbrook położone jest wokół jeziora. Podobnie jak w Słonecznej dolinie, tu również najważniejsze budynki znajdziemy na samym środku. Na centralnym placu znajomy park, obok niego ratusz, sklepy, restauracja, księgarnia i biblioteka czy położony nad wodą bulwar. To tu toczy się główne życie towarzyskie miasta. Warto więc zamieszkać w jednym z domków blisko centrum. Wtedy nie stracimy czasu na dojazdy.

Większe obiekty, takie jak na przykład teren wojskowy, laboratorium albo stadion, tradycyjnie znajdują się na obrzeżach miasta. Wyjątkowo ciekawa jest okolica po drugiej stronie jeziora. Znajdują się tam zniszczone tory kolejowe oraz rozległe, zarośnięte bagna, miejsce w sam raz na łowienie ryb i długie spacer. Chociaż teren wydaje się mało przystępny, tu też znajdują się ładne domki i mili sąsiedzi.

Robimy pranie: Teraz symy zostawiają po sobie brudne ubrania w domu. Po zakupie specjalnego kosza będą do niego zbierały zabrudzone ciuchy. Jeśli kogoś nie stać na pralkę i suszarkę do wieszania prania, w Twinbrook czeka na niego pralnia. To

wyjątkowo fajne miejsce. Za niewielką opłatą czyścimy i suszymy wszystkie ubrania. Zazwyczaj nie jesteśmy jedynymi korzystającymi z usług tego budynku, więc miło spędzamy czas, gawędząc z innymi simami czy bawiąc się z nimi przy muzyce.

Łowcy duchów: Nowe miasto to idealne miejsce, by rozpocząć karierę pogromcy paranormalnych manifestacji. W kontraście do miłej Słonecznej doliny, zamglona i baginista południowa część Twinbrook ma ciekawy, tajemniczy klimat.

Nie ma jednak powodu się bać. Pracując jako łowca duchów, natykamy się głównie na zabawne, zablakane zjawy, które łatwo łapiemy naszą antyduchową maszyną. To praca łatwa i angażująca, ale jej wadą są godziny, w których dostajemy zlecenia: od późnego popołudnia po ciemną noc.



Korzystamy z płyty DVD GIER Extra Wydanie specjalne 3/2010

Dodatek Kariera przynosi niewiele nowych przedmiotów. Płyta GIER zapełnia tę lukę, dostarczając całej gamy dodatków, dzięki którym życie w Słonecznej dolinie stanie się jeszcze większą frajdą!



► Drogowskaz do dodatków

Poruszamy się po płycie



włączamy je ręcznie, otwierając Mój Komputer i dwukrotnie klikając na ikonie napędu DVD z logiem GRY. W głównym menu wybieramy dodatki **1** - zarówno te zrobione przez twórców gry jak i przez fanów.

Filmy i tapety: Kolejne działy przeglądamy, klikając na **2**. Filmy oglą-



Znajdujemy nowe elementy: Po włożeniu dysku DVD do napędu automatycznie uruchamia się menu płyty. Jeśli tak się nie dzieje,

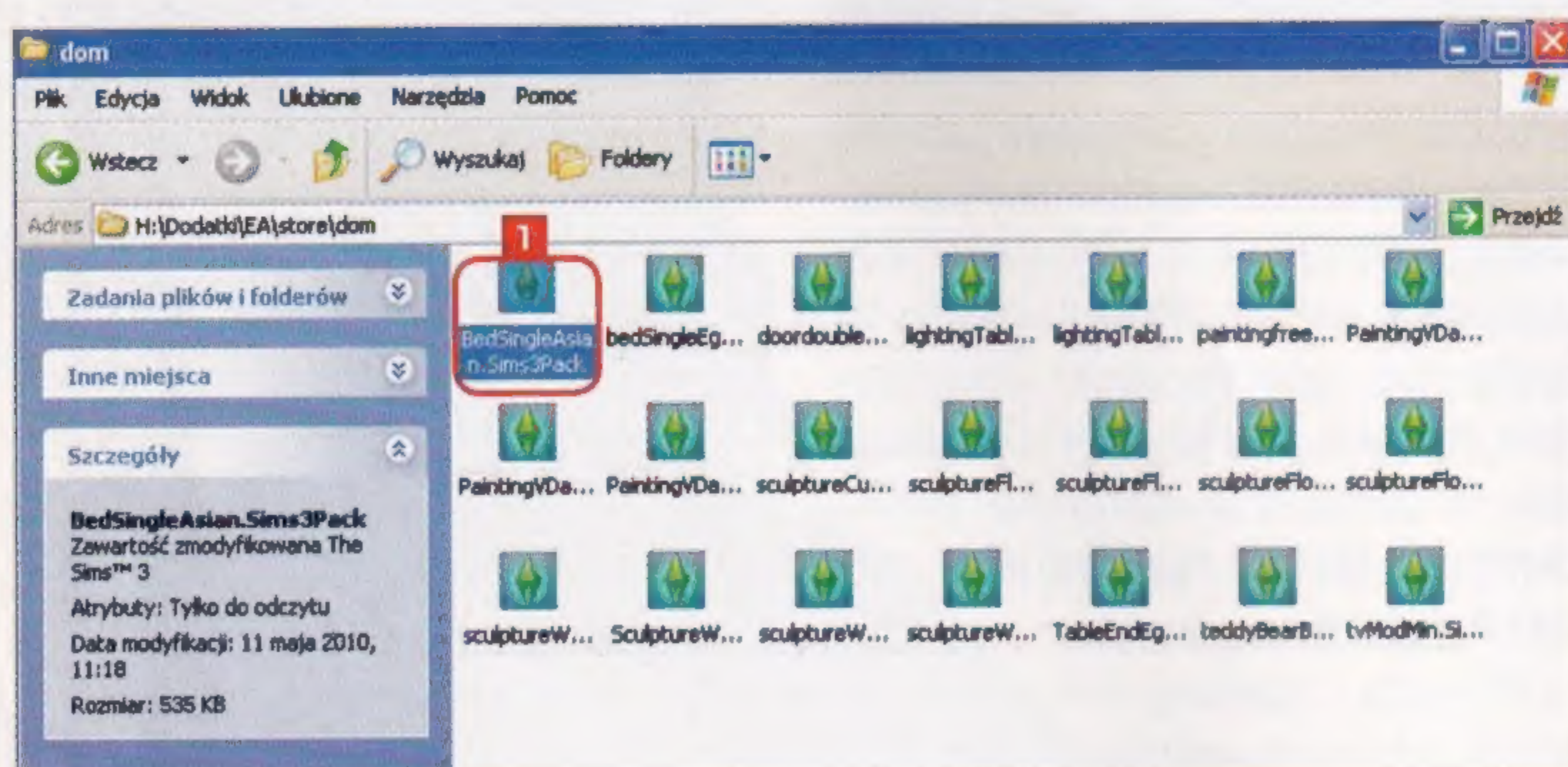
damy, wybierając kolejne tytuły z listy i posługując się panelem nawigacyjnym **3**. Jeśli chcemy oglądać film na pełnym ekranie, klika-

my na ostatni przycisk po prawej. W sekcji Tapety mamy do wyboru różne wzory na pulpit komputera. Po kliknięciu na jedną z liczb auto-

matycznie załaduje się nowa tapeta. Jeśli występują jakiegokolwiek problemy z płytą, przechodzimy do działu Pomoc, klikając na **4**.

► Powiększona kolekcja

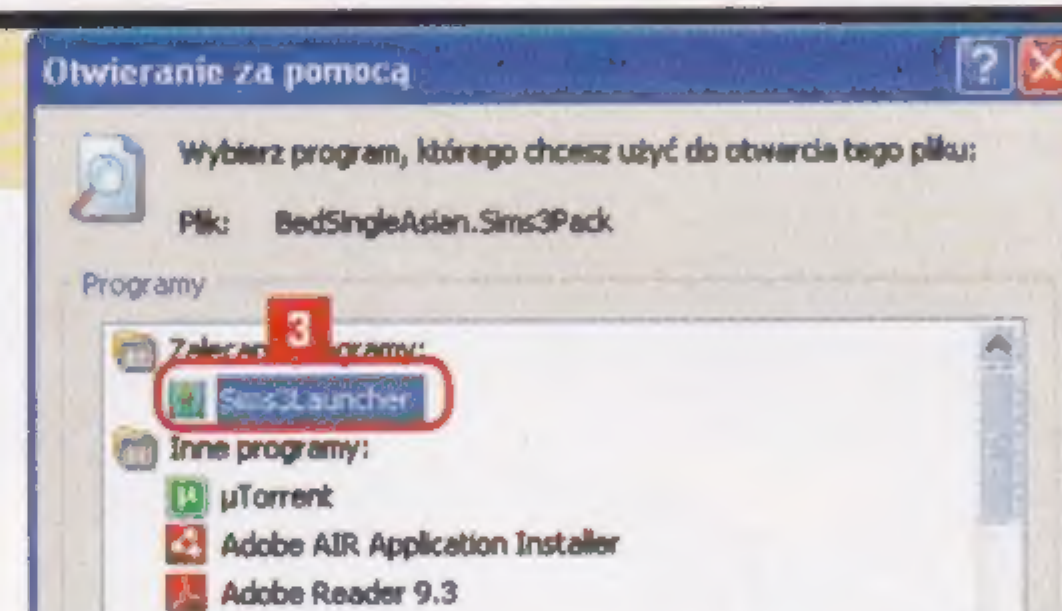
Instalujemy nowe elementy



Szybko i łatwo: Po wybraniu rodzaju dodatków w menu płyty otwiera się osobne okno z folderami. Otwieramy jeden z nich, na przykład Dom, i dwukrotnie klikamy na wybraną ikonę dodatku **1**. Automatycznie otwiera się program startowy gry The Sims 3 i nowe elementy zostają do niej dodane.

Amatorskie kawałki: Stworzone przez fanów dodatki ze strony Parsimonious.org kopiujemy do folderu Moje dokumenty\Electronic Arts\The Sims 3\Downloads. Są one zawarte w skompresowanych plikach ZIP. Otwieramy je, klikając prawym przyciskiem myszki na pliku i z menu wybierając opcję Wypakuj tutaj **2**. W wypadku problemu z odczytem plików instalujemy program WinRAR, klikając na link u dołu głównego menu płyty.

Program do dodatków: Jeśli po kliknięciu dwa razy na wypakowany plik z symowym dodatkiem



pojawia się okienko Otwieranie za pomocą, wybieramy z listy program Sims3Launcher **3** i potwierdzamy to, klikając na OK.

Odpalamy grę i... Zanim wykorzystamy dodatki, należy je jeszcze zainstalować. W tym celu w menu

startowym gry The Sims 3 wybieramy w lewym panelu Pobrane **4**, a następnie zaznaczamy biały kwadrat przy nowym dodatku **5** i klikamy na Instaluj **6**.



► Zabawa na całego

Znajdujemy nowe przedmioty



Nowy styl: W menu tworzenia simów odnajdujemy nowe elementy w odpowiednich działach. Na przy-

kład dodanej eleganckiej sukni należy szukać w dziale ubrań pośród strojów wyjściowych. Z edycji stylu ubrania korzystamy tak samo: po prostu klikamy na nowy typ materiału.

Dodane elementy odróżniają się od tych, które są w podstawowej wersji gry, białym kółkiem z zielonym kryształem **1** (oficjalne dodatki) lub ikonką śnieżynki (dodatki fanowskie).

PLAY

www.nowyplay.pl

Wszystko na telefon

Gry java nr 7928

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADZETY MOŻESZ ŚCIGAĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310).

www.wapster.pl wap.wapster.pl



UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGŁADARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYŚLAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458F44) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA. ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928 LUB 79933, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458F44) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBI W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1458F44).

Tapety nr 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 LUB 74933, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2676271F44). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBI W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271F44).

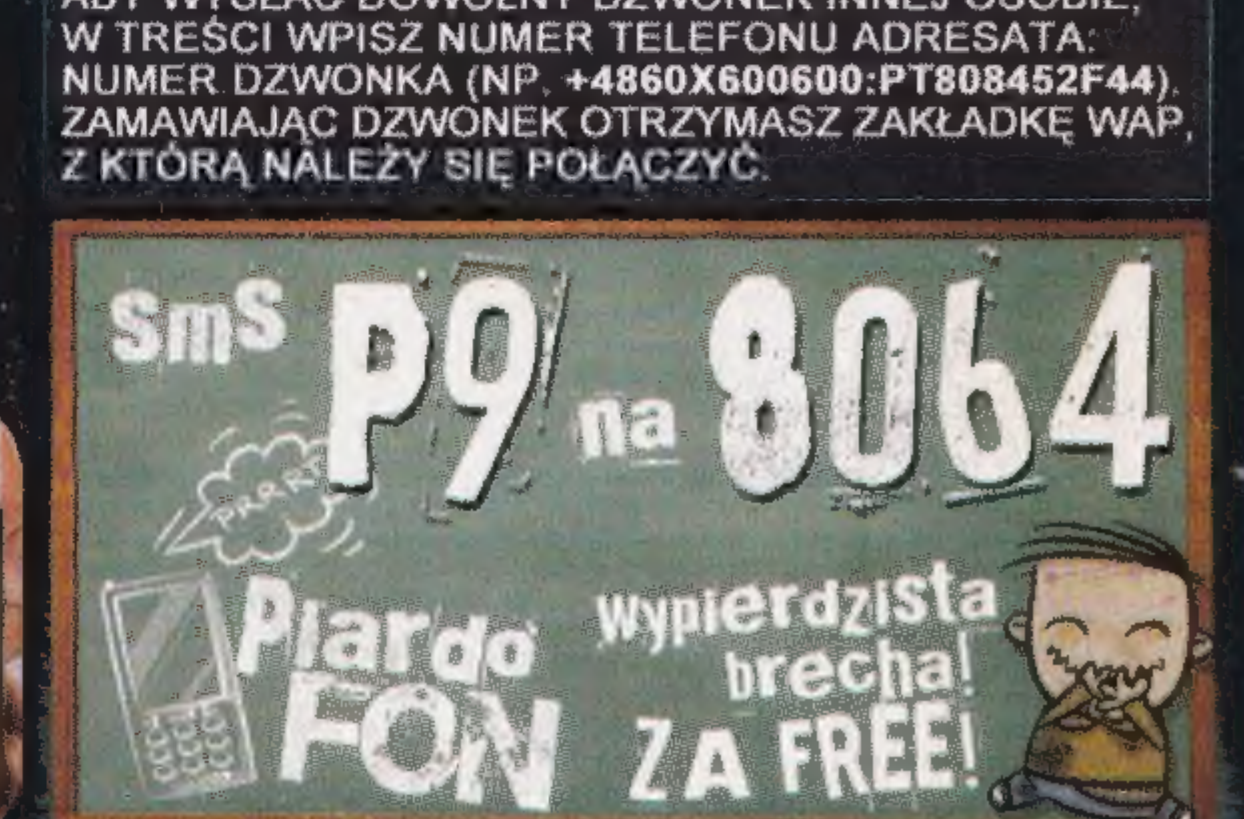
Dzwonki real nr 7428

Amazing	RM3584559F44
Bad Romance	RM3566689F44
Carry Out	RM3590108F44
Dirty Picture	RM3590030F44
Do You Think About Me	RM3590008F44
Doskonały pomysł	RM3589256F44
Fight For This Love	RM3578375F44
Film: Mortal Kombat	RM3274889F44
Film: Piraci z Karaibów	RM3025790F44
Fireflies	RM3589253F44
Hard	RM3581200F44
Hello (Turn Your Radio On)	RM3576796F44
I Like	RM3584808F44
I Wanna Rock	RM3590107F44
If We Ever Meet Again	RM3581352F44
Memories	RM3590125F44
Monday Morning	RM3576797F44
Morning Sun	RM3590026F44
Nie daj mi odejść	RM3584563F44
Put It In A Love Song	RM3581346F44
Rock That Body	RM3584810F44
Rocket	RM3589254F44
Rude Boy	RM3577590F44
Stylo	RM3590096F44
Telephone	RM3581349F44
Tik Tok	RM3576617F44
Young Forever	RM3589251F44
Dziś Dobry (Czesio)	TT3385176F44
Halo! To ja, Twój telefon!	TT2248360F44
Masz nowego smska!	TT3277000F44
Sonar	TT3584943F44
Stary Telefon	TT3584933F44
Super Mario	TT3517760F44
Śmiech dziecka Mix	TT3512538F44
Twoja kobieta Cię namierza	TT2765254F44

JAK POBRAĆ DZWONEK:
REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM2559677F44).

ODGŁOSY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT2248360F44).

ABY WYŚLAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBI, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452F44). ZAMAWIAJĄC DZWONEK OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ.



POMOC W ODBIORZE GADŻETÓW MOŻNA UZYSKAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38, LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 4500), NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7254: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 72933: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 74933: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT), NUMER 79933: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, PLAY, SFERIA. OPŁATA ZA POŁĄCZENIE Z WAP NIE JEST WLICZONA W CENĘ USŁUGI I JEST ZALEŻNA OD AKTUALNYCH STAWEK OPERATORA GSM. W SIECI ORANGE OPŁATA ZA POBRANIE ZAMÓWIONEGO ELEMENTU WYNOŚY 0,30 PLN (0,37 Z VAT) ZA 50 KB DANYCH. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN/MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT), *7493, 708-777-660 I 708-777-663 TO 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN Z VAT). REGULAMIN USŁUG NA WWW.WAPSTER.PL. ZAMÓWIENIE DOWOLNEGO ELEMENTU JEST JEDNOZNACZNE Z AKCEPTACJĄ REGULAMINU. W RAMACH REALIZACJI USŁUGI UŻYTKOWNIK OTRZYMA ZAMÓWIONY PRODUKT ORAZ INFORMACJĘ O BIEŻĄCEJ OFERCIE CT CREATIVE TEAM S.A. USŁUGĘ DLA CT CREATIVE TEAM S.A. TECHNICZNIE WYKONUJE VIA ENTERTAINMENT SP. Z O. O. UL. CHAŁUBIŃSKIEGO 8, 00-613 WARSZAWA. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. JEŻELI NIE WYRAZASZ ZGODY NA OTRZYMYWANIE INFORMACJI O BIEŻĄCEJ OFERCIE CT CREATIVE TEAM S.A. WYŚLIJ STOP NA 2800 (KOSZT ZWYKŁEGO SMSA W TWOJEJ SIECI).